

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Kemasan yang menarik dari promosi kegiatan ini akan menjadi salah satu ujung tombak dalam menjangkau khalayak sasaran.
2. Untuk membentuk suatu kerangka promosi, diperlukan data-data yang kuat baik mengenai kegiatan itu sendiri maupun data kegiatan sebelumnya.
3. Untuk memperkuat identitas digunakan kata kunci yang berfungsi sebagai jargon dari even ini *comic up your mind* untuk semua media promosi.
4. Penggunaan warna dan bidang yang menyolok di maksudkan untuk memberi kesan pada pandangan pertama yang akan berlanjut dengan rasa keingintahuan pada obyek. Penggunaan tipografi dan ilustrasi yang memberikan kesan sebuah imaj tentang komik.

Penggunaan gaya *retro* sebagai ide penciptaan karya dengan pertimbangan khalayak yang luas antara generasi tua yang pernah mengalami masa itu dan generasi muda yang saat ini mempunyai kecenderungan untuk menciptakan kembali nuansa lama.



B. Saran

Daya ganggu visual suatu desain bisa menjadi jurus untuk menarik *interest* khalayak sasaran.

